

# INTRODUCING MIDWAY'S NEW mini myte™ VIDEO GAMES SERIES

**Neu!**  
Platzsparend!  
Weniger als 1,0 m  
tiefliche benötigt  
das neue  
Space Encounters  
Small Modell.  
Wie geschaffen für  
Aufstellplätze, auf  
denen sich kein  
TV-Gerät befindet,  
wird so viel Raum  
nutzbar gemacht.

**Neue Farben!**  
Auf dem neu ver-  
fügbaren stehenden  
Platz der herkömm-  
lichen 2 Stand-  
modelle lassen sich  
Usual unter-  
bringen. Funk-  
tion, 80% mehr Spiel-  
möglichkeiten,  
50% mehr Farbe.

STANDGERÄT

SMALL-MODELL

SPACE  
ENCOUNTERS

**Neue Erschließung  
von Aufstellplätzen**  
Neue Aufstellplätze,  
dadurch neu, kann es  
Spieler  
komplexe, ständige  
Spiel-Gänge sind perfekt  
geeignet für Bars, Lagers,  
Discos, Kinos, Wartezimmer,  
Büros etc. - eben überall,  
wo bisher nicht reichlich  
Publikum und damit Spieler  
verfügbare sind.

**Space Encounters**  
ist das erste Gerät, das  
in Small-Ansicht  
zur Verfügung steht.  
Eine weitere Super-  
Anzeige für jeden Aufstell-  
platz mit unbegrenzten  
Kämpfen im Mehrkampf,  
Einsatzplan, Missionen  
Die Aufgaben sind so, mit  
hoher Geschwindigkeit ein  
Raumschiff durch einen Kanal  
zu steuern, dabei Bomben  
und Laser-Einheiten zu  
manövrieren, feindliche  
Feinde und Raumschiffe  
abzuschalten sowie  
Bedienung mit So-  
nargewissen des Kanals zu  
verändern. Eine neue Art von  
TV-Gerät, das zum Spielen  
kompliziert, schnell  
Reaktionen und viele  
Konstruktionen verlangt.



**MIDWAY**

Die Farben auf dem  
Bildschirm sind maßgebend  
reproduziert.



**Punktwertung:**

Es zu 6 Stellen!  
Maximum 999.999

**Angrifer:**

Gruppen von Angreifern von unterschiedlicher  
Größe und Wölbung attackieren unblutig  
das Raumschiff.

**Herausfordernde Angreifer:**

Angreifende landen vor dem Schilde  
auf dem Raumschiff.

**Raum-Kanal:**

Bedrohlich sich verengender Raum-Kanal.  
In dem sich das Raumschiff bewegt.

**Raumschiffsteuerung:**

Raumschiff wird durch Steuerknüppel  
gesteuert und manövriert.

Die Farben des Bildschirms  
sind nachtscheinverfälscht.

# SPACE ENCOUNTERS

**Geschwindigkeitswertung:**

Zusätzliche Punkte für hohe Geschwindigkeit  
des vom Spieler gesteuerten Raumschiffs.

**Spieldzeit:**

Einstellbar auf 45, 60, 75 und 90 Sekunden.

**\* Bonuszeit:**

Zusätzliche Raumschiffe erhält der Spieler,  
wenn drei charakteristische Punktschilde erreicht  
werden. Mit diesen Raumschiffen kann er  
nach Ablauf der Spieldzeit weiterspielen,  
bis diese von den Angreifern zerstört  
werden.

**Raumschiff:**

Das Raumschiff muß Bomben der Angreifer  
ausweichen und die feindlichen Schiffe  
attackieren.

**Beweglicher Steuerknüppel:**

Durch Bewegen des Steuerknüppels wird die  
Geschwindigkeit und Richtung des  
Raumschiffs bestimmt. Das Fahren erfolgt  
mit dem Feuerknopf.

## MIDWAY'S NEUES SMALL SPACE ENCOUNTERS TV-GERÄT

### Herausfordernde Einsätze im Weltall

Der Spieler kontrolliert die Bewegung und die  
Geschwindigkeit des Raumschiffs mit dem Steuer-  
knüppel. Sändig muß Bomben und feindlichen  
Raumschiffen ausweichen werden, die das Raum-  
schiff des Spielers zerstören wollen. Gleichzeitig  
muß das Raumschiff in eine gute Schußposition  
gebracht werden, um die Angreifer überschießen.  
Trefler werden durch ein donnerndes Geräusch und  
das Ausblitzen von weißem und rotem Licht inge-  
richtet. Innerhalb von 5 Gruppen von 10 Angreifern mit  
genügender Punktwertung spielen an. Das Raumschiff  
wird in den Weltraum hinausgeschleudert, wenn es  
getroffen ist oder die Wände des Kanals berührt.  
Dann kehrt das Raumschiff zum Wiedereinsatz auf  
den Startpunkt zurück. Schnelle Proportionen kondensieren  
den Angriff der feindlichen Raumschiffe so, daß  
250 Punkte wertlos. Gleichzeitige Bomben vom Ende  
des Kanals die Superwertung-Zielehre auf.

Der Spieler kann eine neue 250-malige Bonuszeit  
erlangen, auf 100 Punkte und dann verschwindet.  
Für hohe Geschwindigkeit-Punktschilde läßt sich  
erkennen, wenn das Raumschiff immer im oberen  
Bereich des Kanals manövriert wird. Am Ende des  
Spieles werden die Geschwindigkeit-Punktschilde und  
die Trefferpunktschilde zu dem Gesamtergebnis  
zusammengefaßt.

**WERTUNGSTABELLE**

1. Gruppe 2. Gruppe 3. Gruppe 4. Gruppe  
4 Angreifer 10 Angreifer 12 Angreifer 14 Angreifer



20  
PUNKTE



30  
PUNKTE



40  
PUNKTE



50  
PUNKTE



250  
PUNKTE

**Superwertung-Zielehre**

500 500

100—500  
PUNKTE



\* Die Raumschiffe werden  
unblutig zerstört. Die Über-  
schüsse der Angreifer,  
Raumschiffe, Bomben  
und Schiffe können  
nach jeder Runde wieder  
wiederholt werden.

... WIEDER EIN **M**-MIDWAY DAUERBRENNER

